Power Gallery

Mac Gallery

Magazine

NOVEDAD
NUEVA
TECNOLOGÍA
POWER PC

TIPOGRAFIAS GENERADAS

FRAME MAKER 4.0

TRUCOS, FILTROS Y TIPOGRAFIAS

ILLUSTRATOR 5.0

LE REDACTEUR 3.02

JAGUAR 64: LA BESTIA ATARI

SUPLEMENTO
ATARI DTP

Año IV • Nº 12 • Marzo - 1994 • 400 Ptas. (I.V.A. Incluido) • Canarias 400 Ptas. • U.S. $5 • U.K. L3.00 • D.M. 8 • S. Kr. 25.00

HUMANWARE

Director–Editor:
José Cera Calabuig

Dirección:
Bruc, 65, 3°2ª
08009 BARCELONA
Teléfono (voice): (93) 488 36 09
Fax: 93–487 66 65
Zona 10, Inc.
330 East 38th St. 14–B
NY 10016 USA
Tel. & Fax: 07 – 1 – 212 – 80 80 348.

Colaboradores
España:
Miguel Alberto Cruz, Oliver Calana, Lars–Erik Ekblom, Alexandra Sourander, Francisco Roldán, Ramón Romeu, Ninés García Hernández, Selena Ellis, Jorge Munnshe, Txaro Luke, Jordi Artigas, Jordi Fuentes, Carlos Decusa, Maxi.

United Kingdom:
Nial Grimes; Erw Fynydd; Carmel; Llanelli; SA14 7SG, U.K. Tel & Fax: (0269) 845 826.

Diseño:
Jordi Fuentes.

Publicidad:
Departamento propio.

Esta revista no comparte –necesariamente– las opiniones de sus colaboradores.
Se aceptan (y agradecen) colaboraciones sobre soportes magnéticos (diskettes) en sistemas ASCII, Calamus, Wordstar así como por fax, carta...
This magazine does not (necessarily) agree with the opinion of its writers.
We accept collaborations in ASCII, Calamus, Wordstar; Fax, Letters...
Also in ENGLISH, FRANCAIS, DANSK, DEUTSCH, SVENSKA, CATALA.
On sale or available through subscriptions.



c/ Bruc, 65 3° 2ª
08009 Barcelona

SUPLEMENTO

ATARI DTP

HARDWARE

Atari TT 030 8 Mb
Atari TT 030 20 Mb
Atari ST Mega 4
Atari ST 2 Supra 52
Atari Stacy 4

Scanner:
Print Techinik
epson GT–6500

Fotovix Digit.
Code–A–Chrome

Impresoras:
HP Deskjet (Ink).
Atari SLM 804
Atari SLM 605

Filmadora:
Ultre DTC 3000

La producción es, en un 90%, en casa.

SOFTWARE

Calamus SL
Calamus 1.09
TMS Cranach Studio
Outline 3.0

Production 90% in house

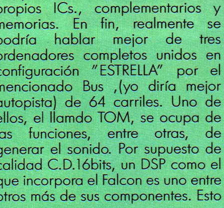
JAGUAR

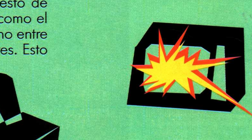


UN AVION, UN COCHE, UN ORDENADOR, CALIENTE CALIENTE

UNA PODEROSA CONSOLA DE VIDEO JUEGOS.

No hace mucho tiempo que ...chando un viaje que realizamos a ATARI FRANCIA, para formalizar un contrato de desarrollo y soporte del FALCON030 porparte de Mobilectro con la prestigiosa multinacional,tuvimosla ocasion de presenciar y probar personalmente el nuevo juguete de ATARI: La video–consola JAGUAR. Por supuesto ya sé que no se trata de un producto de la gama profesional, pero debo reconocer que las demostraciones y características de la máquina nos dejaron impresionados, vamos mejor dicho alucinados. Tuvimos ocasión de comprobar por nosotros mismos unas cualidades y prestaciones que como mínimo nos hacían preguntarnos ¿pero qué demonios está haciendo ATARI otra vez? Os lo creáis o no, lo que simplemente han hecho es diseñar un ordenador de la potencia de una SILICONGRAFICS, reducirlo al tamaÑo de una video–consola y venderla a unos 350 $ (dolares.) ¿Increíble? Pues la verdad es que no. Como adelanto de algunos detalles técnicos, de los que ya se irán ampliando, comentaré que, por ejemplo, el bus "real de datos", (sin multiplexados ni historias), es de, ni más ni menos, que de 64 bits; éste enlaza a tres procesadores totalmente independientes y compuestos éstos, a su vez, de sus propios ICs., complementarios y memorias. En fin, realmente se podría hablar mejor de tres ordenadores completos unidos en configuración "ESTRELLA" por el mencionado Bus ,(yo diría mejor autopista) de 64 carriles. Uno de ellos, el llamdo TOM, se ocupa de las funciones, entre otras, de generar el sonido. Por supuesto de calidad C.D.16bits, un DSP como el que incorpora el Falcon es uno entre otros más de sus componentes. Esto bastaría por sí solo para impresionar al más exigente, pero hay más. Otro es el "procesador de objetos", que llaman JERRY, y su cometido, como su nombre indica, es el de porcesar imágenes en 3D o relieve en tiempo real. Realizado con la ultimísima tecnología tipo RISK, puede tratar 100 millones de pixels por segundo. El tercero es más conocido y es un blitter capaz de mover en bloque grandes cantidades de memoria. A todo eso hay que añadirle un MC68000 de Motorola para funciones des implecontrol–lógico o sincronizador. En lo referente a entradas y salidas, se le ha dotado de un puerto de salida DSP y conexión a CD–ROM. La conexión de los joystick también ha sufrido variaciones; éstos ahora son conectores submini 15 y pueden soportar desde palancas dejuego analógicas hasta guantes y controles sensitivos. Lo cual nos hace pensar si detrás de todo esta potencia no se esconderá el primer sistema preparado para realidad virtual. De ATARI, a mí, personalmente, ya no me sorprendería nada. En las pruebas prácticas y demostraciones que a lo largo de toda una tarde nos hicieron, tengo que reconocer que

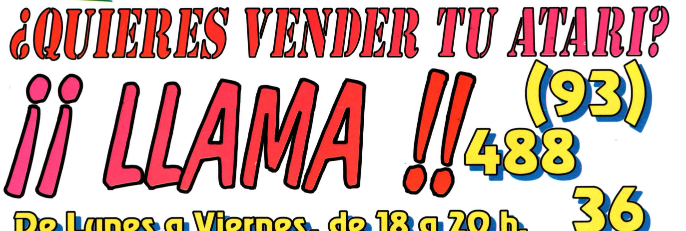




fueron una auténtica maravilla: El scroll y, sobre todo, los giros de objetos tridimensionales eran de una suavidad increíble. Por supuesto los gráficos no eran simples vectores, sino auténticas fotografías con fondos y cuerpos rellenos. El sonido y efectos auténticamente de CD y, por supuesto, se notaba su total independencia de los gráficos. A pesar de que el motivo de nuestro viaje era otro estuvimos pasando prácticamente todo el tiempo hablando de esta máquina y de su potencia. Yo, personalmente, reconozco que no entiendo que con todo esto ATARI haya hecho un simple juguete (si se puede realmente denominar juguete a esto), pero bueno, al menos no puedo que menos que felicitar a los usuarios que disfrutan con ellos. Según los propios fabricantes, despues de un masivo lanzamiento por EEUU, de costa a costa, se espera llegará a Europa y por ende a España a mediados de febrero.

Recuerdo a algunos detractores de ATARI, que como muchos usuarios de ésta, saben que ATARI CORP. es de las pocas empresas en informática que dispone de tecnología propia y que está, mal que les pese a algunos está considerada en todos los círculos técnicos como una de las más brillantes y punteras.

Ramón Esparducer.



EN BARCELONA

MOBILECTRO

CENTRO PROFESIONAL ATARI

VENTA , SERVICIO TECNICO, PERSONALIZACION DE EQUIPOS, INSTALACION, MATERIAL DE OCASION, ASESORIA TECNICA, SEMINARIOS PROFESIONALES, PUNTO DE ENCUENTRO PARA LOS PROFESIONALES Y PARA EL ATARINOMANO

SUPERAMPLIACIONES
2MB, 4MB.
VIDEO DAT
FONTS PARA CALAMUS
ARTI COLOR
MATERIAL IMPORT
CONEXIONES ESPECIALES
KITS DE COMPLEMENTOS
DESARROLLO DE PROGRAMAS
DESARROLLO DE PERIFERICOS
CONSULTAS TECNICAS

SUPERAMPLIACIONES:

SERIE FM

520/1040	2MB	4MB
PLACA	9.900	9.900
MEMORIA	15.000	30.000
INSTALACION	8.000	8.000

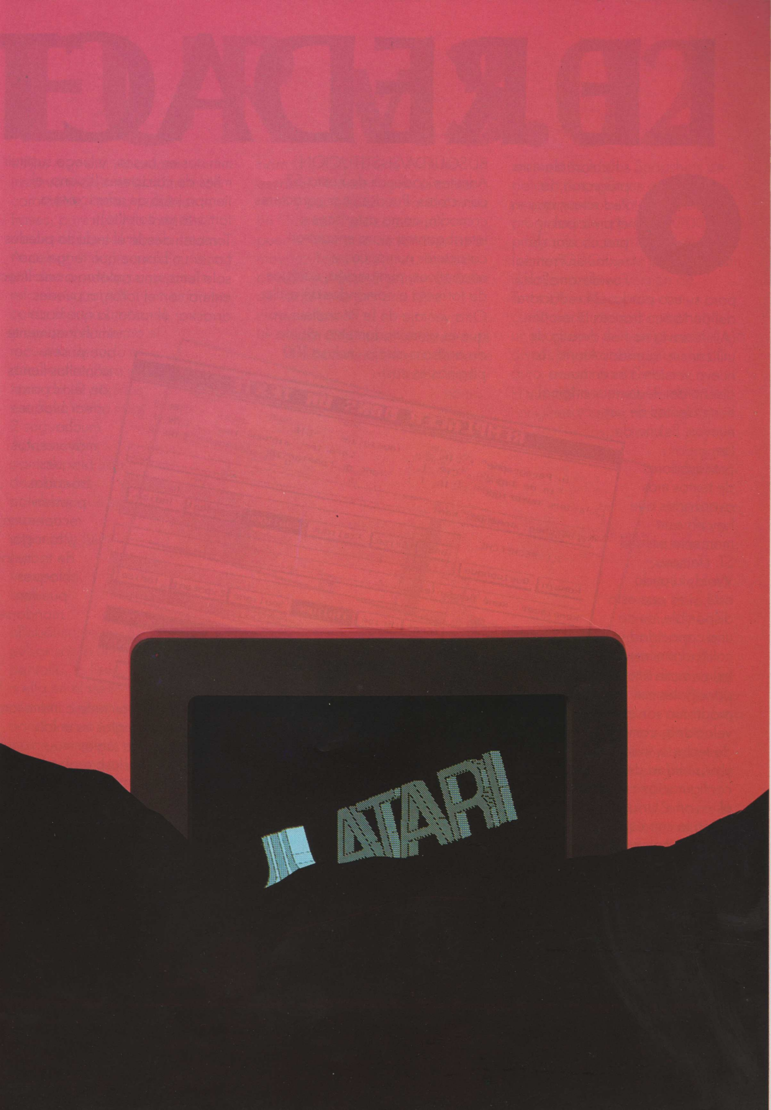
SERIES STE

520/1040/MEGA	2MB	4MB
MEMORIA	15.000	30.000
INSTALACION	5.000	5.000



MOBILECTRO

Pl del Dr Letamendi 10 08007 Barcelona Tel.(93) 453 34 26


ATARI

LE REDACT

Os hablaré de este programa, Le Rédacteur, que es el principal procesador de textos en Francia. Fue desarrollado para su uso por los 24 redactores del periódico francés Libération (Alli todavía no han dejado de utilizar sus queridos Ataris). La nueva version 3 es un nuevo diseño del Rédacteur original y tiene cientos de aspectos nuevos. Es uno de los procesadores de textos más avanzados que hay en este momento para el ST. (Tempus Word, cuando esté, si es que esta disponible, es de una capacidad y calidad similar).

Las características principales del programa son su velocidad, comandos de teclado, indexación y posiblidad de configuración completa por el usuario. Utiliza tanto el GDOS como la impresion normal. Pueden usarse gráficos, lo cual lo comvierte en un magnifico procesador y, además, un buen complemento de trabajo para cualquier estudiante. También acepta casi todos los formatos, tanto de PC como de Atari, incluyendo el .DOC del WordPlus.

El programa tiene caracteristicas muy útiles y sencillas (LA BUSQUEDA Y LA BUSQUEDA/SUSTITUCION) Admiten cadenas de hasta 57 caracteres. Puedes usar caracteres comodín, como asteriscos e interrogantes, para encontrar caracteres numéricos y alfabéticos, puntuación, códigos de formato o comandos de estilo.

Otra ventaja de Le Rédacteur es que es extremadamente rápido. Ir de arriba a abajo, incluso 100 páginas es casi instantáneo.

Un texto entero se reformatea en un segundo. No es necesario reformatear contínuamente, como 1ST WORD, con lo que el texto siempre está correctamente formateado. Los fichero se abren en pocos segundos, incluso los de 100 páginas. Trabajar con documentos de muchas páginas casi nunca da problemas con la velocidad. Es más de 10 veces superior en velocidad a WordPlus. La única que se parece a Le Rédacteur es Scrip, pero es increíblemente más lento. Script puede tardar unos 15 minutos en buscar y luego sustituir miles de caracteres (bueno, el tiempo justo de refrescarte o tomarte un cafetito).

También desde el teclado puedes hacer un bloque que tenga una sola letra, una palabra o una línea entera con el ratón, o puedes arrastrar el ratón, lo que hace simultáneamente que pasen pantallas llenas de texto para crear bloques mucho mayores. Los bloques borrados pueden recuperarse y, lo mejor de todo, los bloques pueden mandarse directamente a impresora

El sistema de reglas es único. Pueden crearse reglas muy complejas e incluso grabarlas y llamarlas.

No hay límites en los numeros de ficheros de macros. Los comandos de estilo pueden sumarse y combinarse al libre albedrío de cada uno; el macro de tu dirección puede llevar tu nombre en negrita, o en italica, ¡como tú prefieras! El país puede ir subrayado y el teléfono en mayúsculas. También tiene editor de teclados y puedes definir el teclado desde dentro del programa sin cerrar un fichero.

Otra diferencias con los demás procesadores es el análisis de

REMPLACER DANS UN TEXTE
Fin Paragraphe
Fin de ligne
Caractere numerique
Rechercher: Immanuel Kant
STYLE RECHERCHE
Gras | Grisé | Italique | Souligné | Exposant | Indice
Romain | Quelconque
Remplacer: René Descartes
STYLE REMPLACEMENT
Gras | Grisé | Italique | Souligné | Exposant | Indice
Romain | Quelconque
Non pris en compte
Pris en compte
Tout le texte
MAJUSCULES/minuscules
Vers le début
Vers la fin
REMPLACER TOUT
REMPLACER
Annuler

EUR v.3.02

estilo, muy útil. Aparecen instantáneamente el número de caracteres, líneas, palabras frases, parrafos y la longitud media de las palabras o frases. Al pulsar en la frecuencia de una palabra aparece un pequeño reloj en la pantalla y, cuando ha caido toda la arena, el programa ha hecho el recuento de todo el documento. Para un texto de 10 páginas, eso lleva como unos 2 segundo. Aparece en pantalla una lista de todas las palabras, que se pueden organizar, bien por frecuencia, bien alfabéticamente. Al pulsar sobre una palabra en pantalla, te lleva inmediatamente a ella en el texto. Al pulsar Alt mientras pulsas una palabra, la pondrá en la lista del índice. Un índice completo, con números de página de todas las ocurrencias puede hacerse también con rapidez. Considerando la velocidad de este programa crea esas listas, ésta es una forma excelente de crear listas de palabras para diccionarios/correctores ortográficos.

Además puedes pasar por palabras, frases, párrafos, páginas o pantallas. Se puede borrar hacia adelante o hacia atrás un carácter, una palabra, una línea, una frase o un párrafo entero. UNDO recupera el texto borrado. ESC invierte las letras: si escribes "Hoemr", pon el cursor en m y pulsa ESC, se transformara en "Homer". Los caracteres pueden invertirse de minúsculas a mayúsculas o viceversa. También puedes cambiar el primer carácter de cada frase por una letra mayuscula.

La version 3.02 tiene un sistema de diccionario extremadamente avanzado y, tal y como he dicho antes, el corrector ortográfico no sólo muestra los errores, sino que también posibles formas correctas que puedes introducir con una pulsacion del ratón. También reconoce si has traspuesto dos caracteres, como Parsi en lugar de Paris. Tambien puede conjugar cualquier verbo, lo cual es toda una proeza, si tienes en cuenta las conjugaciones. Por su puesto, esto no es muy útil, pero sin embargo para los estudiantes pueder irles de maravillosa ayuda. Eso sí, sólo en francés.

El programa es un sistema completo de 9 programas: Hay un editor de fuentes GDOS, un programa de impresión de matemáticas, dos Snapshots de patalla (los mejores que hay), un programa de instalación, el programa de impresión GDOS, un programa de protección de virus, fuentes GDOS y de pantalla, Ram disks, una nueva versión de TurboDos divers para casi cualquier impresora imaginable, un programa de configuración, y 6 discos (te recomiendo un disco duro, no por nada ¡eh!

El manual tiene más de 600 páginas y cubre todos los aspectos del programa. Está bien organizado, ilustrado e indexado. Suena horrible decir esto, pero el manual y el programa, de momento sólo están disponibles en francés. Aunque ya corre por ahí una version inglesa.

En conclusión, este es uno de los mejores programas de procesamiento de textos profesional para Atari St hasta el momento. Hace sencillamente de todo y lo hace bien y rápido. Tiene cientos de opciones que no existen en otros procesadores. Uno puede editar sencillamente documentos de 300 páginas, puede imprimir tanto normalmente como en GDOS, ... En definitiva, una buena herramienta a disposición únicamente para Atari St.

Amigos de A-DTP:

En estos momentos tengo sobre mis rodillas el número 11 de Mac Gallery/Pc Gallery/A-DTP., abierto por la página... -glup- bueno, abierto por la sección de cartas. Hace ya bastante tiempo que estoy pensando en escribiros, ya que sigo la revista desde la época de "A-DTP, suplemento Mac Gallery" hasta la actual de "Mac Gallery, suplemento A-DTP". Ya desde el principio vislumbré que esta revista era algo peculiar: La falta de numeración de las páginas, (ahora ya no importa, ya que son pocas), la maquetación mixta, (nunca mejor dicho) inglés/castellano que exigía al lector un esfuerzo intelectual nada desdeñable para su lectura, la utilización de vistosos fondos para camuflar el texto (sin ir más lejos. el artículo sobre el scanner de este número), etc. Un sinfín de características extravagantes que aprendí a aceptar, igual que la Coca-Cola o los vaqueros. Y casi diría que empiezan a gustarme. No sé, supongo que a todo se acostumbra uno...

Es indudable que la revista va decayendo número a número, y que necesita una inyección revitalizadora. También es cierto que, al paso que va, acabará desapareciendo pronto. La cuestión es: "¿De verdad estamos haciendo algo para evitarlo?". El detonante que me ha impulsado a escribir esto ha sido la lectura de la carta de Kike Fernández y el artículo que, bajo la coletilla "este documento puede herir la sensibilidad del lector", ecribió un tal "Código Lógico".

"Vaya, así que va de opiniones, ¿eh?" -pensé- "Pues yo también me apunto". Y aquí estamos. Empezando por la primera página, lo primero que me sorprende es que la revista (bueno, el suplemento) sea tan équeño teniendo tantos colaboradores. Supongo que Txaro Luke (cómo rayos se pronunciará) trabaja el doble, ya que la citáis dos veces... Pasando al editorial, una referencia a la crisis, la reducción del número de páginas y a Alemania. Hombre, al menos consigue que me interese por el número siguiente. En el equipo se echa de menos un Falcon, aunque reconozco que es innecesario. Lo del 90% es producción casera me ha llegado al alma -suspiro- y me hace recordar mis propias experiencias...

La página siguiente resulta muy interesante, sobre todo si se vive en Barcelona. Lástima que si alguien quiere filmar sus documentos elaborados con el Calamus tenga que irse a la otra punta de España. Que yo sepa, hoy en día cuesta horrores encontrar donde filmar documentos Atari. Menos mal que hay un módulo para el Calamus SL pra salida POSTCRIP. Con ello las cosas se hacen más llevaderas. Por cierto, parece que ha salido el Calamus para WIndows NT, y que es compatible con la versión Atari. Muiy bien, todo lo que sea incrementar la disponibilidad de puntos de servicio... En cuanto al artículo sobre el Cubase, demasiado superficial para mi gusto, aunque sirve como nota informativa para "ver lo que hay" por ahí.

Caray, ¿aquién se le ocurre poner dos páginas de publicidad en esta revista? Hombre, pero si son los de Mobilectro, los únicos que se anuncian hoy en día. Y el mismo anuncio de toda la vida, además. Hombre, ya sé que para tener un Atari (o para comprarse uno) hace falta estar muy "colgado", pero eso de llamarnos "ATARINOMANOS" me parece muy fuerte. ¿No podríais poner "Atarimaníacos, por ejemplo. No sé, digo yo...

La sección de cartas no tiene desperdicio. Las críticas constructivas son la mar de destructivas. ¿"Club para Yuppies"?, ¿"Soplapolleces"?, ¿"Algo digno"? La verdad, no sé que decir. Lo único que alcanzo a hilvanar es que la respuesta me ha parecido un poco blanda, aunque comprendo que el marketing y las relaciones públicas han primado. La parte final de la misma me ha gustado bastante, sobre todo la defensa del "Club de Yuppies" (a los cuales habría que agradecer el favor que nos hacen "sacándonos" con ellos) y los zapatos horteras. Habría que preguntarse si hay un número de usuarios de Atari suficiente para mantener una .revista "digna", com pide nuestro amigo Kike. Yo, la verdad, no lo sé.

En cuanto a la segunda carta, yo también echo de menos alguna sección mínimamente técnica, pero comprendo que si los usuarios de Atari son pocos, el número de programadores entre ellos es cercano a la cantidad resultante de un "underflow" ¡¡Hombre, cuestiones técnicas!! ¡¡¡Lo que a mí más me gusta!!! Lo menos que puedo hacer es ayudar a un colega con inquietudes:

1.- Los registros de la paleta son 16 palabras, empezando en la dirección $FF8240. Cada registro especifica un color, de la forma "----RRRRGGGGBBBB" (las compomentes RGB). Hay que indicar que el menor peso (hay que hacer una rotación de un bit). Esto es así por compatibilidad con la paleta de los viejos Atari's. En cuanto a la resolución, son los dos bits de menor peso de la dirección $FF820A. Te recuerdo, amigo Marino, que estas direcciones son privilegiadas, por lo que hay que acceder a ellas desde modo supervisor.

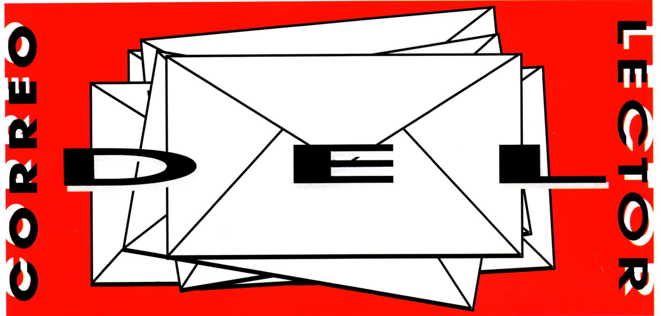
2.- Cuando se mueve el ratón, el procesador de teclado envía el desplazamiento (NO la posición absoluta) al 68000. El sistema mantiene la posición actual del ratón en unas variables del sistema no documentadas denominadas "A-LINE negativas". Estas variables cambian en cada versión del sistema y Atari advirtió, cuando salió el TT, que no mantendrían en las siguientes versiones del sistema operativo. Por ello la forma más segura de examinar las coordenadas del ratón consiste en preguntarle al propio sistema, en vez de leerlas "a pelo" de la memoria. Para ello podemos utilizar funciones tanto VDI como AES. La que recuerdo ahora es la función "GRAPH_MKSTAKE" del AES, que proporciona la posición del ratón y el estado de los botones y las teclas especiales (los dos chit, control y alternate).

3.- El buffer debe tener longitud suficiente como para contener la "ïmagen" de una pista, es decir, unso 8-10 Kbytes (en alta densidad, el doble). Si te quedas corto, la rutina machacará lo que hay detrás...

4.- No se pueden recuperar los datos de un disco formateado, a no ser que haya sido un "soft format, claro...

5.- El Sherman M4 me funciona a mí, (STE con 4 Mb). Comprueba si tienes el procesador a 8 MHz. Y la caché desconectada...

6.- A mí me tira. Puede ser porla versión de la TOS. Dado el mecanismo que utiliza el programa para generar las pantallas, es ABSOLUTAMENTE imprescindible tener el procesador a 8 MHz. A mí me funcionan correctamente la versión 60 Hz y el accesorio UNISPEC (50 Hz). El SYNC sirve para comprobar si el ordenador está correctamente sincronizado. Si no fuera así se verían puntos



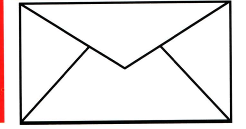
negros durante la visualización de las imágenes. si se ven las líneas es que el ordenador está bien sincornizado.
7.– El PC–SPEED es un emulador de PC por Hardware; lo que tú tienes es una copia del software que lo acompaña.
8.– Una cosa es lo que pone el directorio y otra la realidad. En el driectorio se indica el tamaño de los ficheros. Si lo modificamos conun editor de disco podemos tener ficheros de 4 Gigas en un vulgar disco de 3.5" ¿Quién necesita alta densidad? El problema, obviamente, consiste en trabajar con ellos, pero si la FAT sigue estando correcta...
9.– Yo tengo bastantes programas de dominio público y cada semana consigo alguno más, al margen de los que escribo yo mismo. Ponte en contacto conmigo en la dirección del final.
10.– I'm sorry... I don't know.
11.– Al Falcon le puedes enchufar una vulgar tele, cualquier monitor RGB (incluidos los de Atari y una televisión con euroconector), un monitor VGA de PC y un monitor Atari Monocromo. No todo a la vez, claro. También puedes utilizar un Multisync, ya que simulará alguno de los anteriores. Por cierto, si estás utilizando el ordenador para "cosas serias" convendría que te procurases el monitor de Alta resolución SM124, o el moderno, si consigues encontrarlo por algún sitio...

Continuando con el repaso, el artículo sobre el scanner está bien, sin más. Eso sí, tras su lectura veía "ciclos de colores" por las paredes y casi tengo que ir al oculista (estoy seguro de que mi dioptrías se han triplicado). Desde luego no se puede decir que la maquetación de la revista sea aburrida y tradicional...
Y llegamos al artículo "que puede herir la sensibilidad de los lectores". Evidentemente no voy a detenerme línea por línea, aunque así lo merezca. No puedo resistir la tentación, no obstante, de comentar algunas cosillas al respecto:
Estoy de acuerdo completamente en que Atari tuvo su momento en España y no lo supo aprovechar. De cualquier forma he de decir que la política de Atari ha sido y está siendo igual de nefasta en todo el mundo. Basta con leer la propia "Atari Explorer". Lo curioso del caso es que son los propios usuarios los que impulsan a la marca. Y si no, que les pregunten a las ya pocas tiendas de Atari que quedan en España...
Yo, por mi parte, tengo dos ATari STE encasa y un flamante Falcon en camino. Sé que voy a estar más solo que la una, pero siempre ha sido así y eso no me amillana. En el entorno universitario en el que me muevo todo es PC y me precio de conocerlos bastante mejor que la mayoría de sus usuarios, (como suele decirse, hay que conocer al enemigo...) No puedo evitar una sonrisa sarcástica ante la segmentación, los buses EISA, los 66 MHz, etc. Los PC's son un asco desde el punto de vista del programador. Los progamas compilados son kilométricos y necesitan un procesador potente para no desesperarse. Yo utilizo el ordenador, fundamentalmente para programar y ese es el criterio número uno para su elección. A mí no me importa que un ordenador en particular tenga 50 millones de usuarios ó infinidad de programas; yo me conformo con un Basix, un ensamblador, un compilador de C decente y mucha documentación técnica. Lo demás son historias que no me afectan.
Discrepo con el comentario referente al soft. Se está escribiendo mucho software para Atari, incluso programas "only Falcon". En España no, naturalmente, pero que yo recuerde aquí sólo se escribió software para los Z80, hace años. Yo recomendaría a los incrédulos la lectura de revistas extranjeras (inglesas, francesas y alemanas). Se programa mucho, os lo aseguro, en cantidad y calidad. En cuanto a los PC's, estoy convencido de que tienen los años contados; con la alianza IBM–Motorola–Apple y su procesador PowerPC (una auténtica bestia, y muy barato) pronto se hará realidad el sueño de muchos programadores.
Hombre, si hay qu escoger entre Mac y PC la decisión está clara, para mí obviamente. La mayor parte de los usuarios, en cambio, prefieren comprarse el ordenador que posee "todo el mundo" (¡¡Qué vulgaridad!!) en vez de elegir aquel que corresponde mejor con sus necesidades. En fin, tiene que haber de todo en este mundo... De vez en cuando, muy de vez en cuando, te encuentras con alguien que de verdad "controla" su máquina y es capaz de "ver" la diferencia. En eso casos, creedme, nos topamos con un auténtico hallazgo que no hay que dejar escapar. Ya quedamos pocos pero, al igual que ocurre en ka amistad, aquí es donde se ve la gente que vale y la que no...
Por último, el artículo del Pagestream. Repito lo mismo que dije respecto al Cubase.
Son ya las 2:50 de lamadrugada, en plena época de exámenes. Sólo me queda por decir una cosa. Volviendo a la pregunta del principio ("¿De verdad estamos haciendo algo para evitar que la revista desaparezca?"); yo sí estoy dispuesto a hacer algo. Ofrezco mi apoyo y ayuda a la revista como articulista (técnico, de noticias, etc.), probador de programas, o lo que sea con tal de que siga subsistiendo. En cualquier caso me gustaría contactar con PROGRAMADORES y usuarios SERIOS de toda España. Ya sé que no resulta demasiado ortodoxo publicar direcciones y teléfonos en una revista, pero es lo único que tenemos:

K.E.D. of The Worldmakers
Jesús Cea Avión
Rúa Caldas de Reis, 12 6° Izda.
36209 Vigo
Tel: 986/23 18 35 (a partir de las 22:00 horas).

Espero que la redacción no "censure" esta parte final. Y, por favor, escribid SOLO PROGRAMADORES y USUARIOS SERIOS. Mi objetivo no es intercambiar software, sino conocimientos, información, programas propios, etc. Por cierto, un 10 para Atari por la MultiTos. Es realmente alucinante, y conozco a más de uno que está considerando seriamente la posibilidad de comprarse un Atari (pobrecillos, no saben dónde se meten) precisamente para poder contar con un sistema operativo decente...

Estimado amigo Jesús; ante todo debo felicitarte y darte las gracias por tu carta. Es de las pocas que últimamente hemos recibido en redacción que resultan realmente constructiva. Tu análisis del suplemento DTP, desde el editorial hasta la última página, resulta realmente loable y te estamos sumamente agradecidos por las opiniones que de ellos nos das. Dado que la lógica y la razón son las que guían tus palabras, no creo que sea necesaria una extensa disertación por mi parte que complemente tus comentarios.
Por lo que a tu colaboración con nosotros se refiere, debo decirte que estamos sumamente interesados en ello, puesto que una pluma como la tuya siempre ayudará a elevar el nivel de la publicación y aportará destellos de luz donde nosotros sólo pudiéramos ver tinieblas. Estamos sumamente agradecidos por tu oferta y, permítenos la libertad de que te tomemos la palabra. Ya recibirás noticias nuestras.
Como habrás podido comprobar hemos mantenido la íntegra totalidad de la carta que nos remitiste, limitándonos únicamente a corregir posibles faltas de estilo o redacción. Por lo demás, está reflejado todo aquello cuanto escribiste. Aún así, déjame que haga sólo una breve remarca. No ha sido la tuya la única carta que hemos recibido al respecto del artículo de "Código Lógico", como podrás comprobar, pero tal y como se indica, la revista no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores salvo expresa mención de la misma, o sea que tanto ésta como otras posibles cartas, artículos, ... no son más qu el fiel reflejo de la opinión de nuestros colaboradores. Ah! Lo de repetir el nombre de alguno en el staff resultó ser uno de esos fallos que se les atribuyen a los famosos "duendes de la impresión"; mil perdones. Bien amigo, esperamos volver a tener noticias tuyas muy pronto. Hasta entonces espero encontrarnos en el kiosco.



ATENCION ESTE DOCUMENTO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE "CODIGO LOGICO."

Estimado amigo "Código Lógico":

Tu artículo aparecido en ADTP n 11 y titulado "ATARI: Ayer, hoy y mañana", verdaderamente no es que esté del todo en falta de razón. Si no recuerdo mal empieza diciendo "Desde esta página no pretendo ofrecer ni vender...". Pues bien, lo reconozco: desde la primera preposición "desde", hasta el siguiente demostrativo femenino, debe ser el amor de tus sueños... Puedo intuir, vamos como si lo viera, que a medida que ibas escribiendo tu artículo, tu nariz iba adquiriendo proporciones monstruosamente gigantescas. Si eres un fanático de Apple, pues lo dices y si a ti te parece pones a ATARI a "parir"; pero no nos digas que eres un pobre fanático del ST que se encuentra totalmente "desamparado" y, cosa curiosa, mientras tú estás apostado en tu comercializa programasde música para MAC. Mira, puedes firmar como quieras, pero como pasatiempo para los lectores inteligentes, les invito a comprobar el estilo literario de tu artículo con la aireada respuesta que enla página anterior se le da al Sr.Kike Férnandez, que por cierto tiene más razón que un "SANTO". Ya sé que tenemos fama de masoquistas, pero no de imbéciles ¡caramba! Y es verdad, a mí se me nota, no lo puedo evitar, soy un

ATARI FOREVER

"esta", ES TODO VERDAD. Lo malo es la pequeña "FE DE ERRATA" que continua hasta el final del artículo. Sr. Código Lógico, no me das la sensación de ser tonto y hasta puede que tengas algo de ingenio, pero, por favor no nos tomes a los demás por "MEMOS". Hasta un ciego se daría cuenta de que detrás de todo el discurso "PERDONA-VIDAS" que descargas, y a pesar de que nos dices que no nos quieres vender nada, el verdadero mensaje que nos das es el de intentar reclutar nuevos clientes para, al parecer el que terrado con el fusil en las manos y al lado de tu "queridísimo ATARI", a nosotros, simples mortales nos salvas la vida con el tan retraído mensaje divino, (todos los usauarios de Mac lo debéis recibir vía celestial); que nos pasemos a vuestro ordenador. Me creo, eso sí, que posiblemente en alguna época anterior sí tuviste algún ordenador de ATARI, quizás un LX400 o, a lo mejor, incluso el 800. Pero me apostaría lo que quieras a que desde hace bastante tiempo el que paga tus lentejas adicto de los ordenadores ATARI y verdaderamente no tengo nada en contra de los leales a Apple. Honradamente no puedo hablar mal de esta gran multinacional, cada uno debe elegir la opción que crea más conveniente.

Firmado por el Capitán Drake y demás tripulación del servicio técnico de ATARI.



DA's VECTOR PROFESIONAL

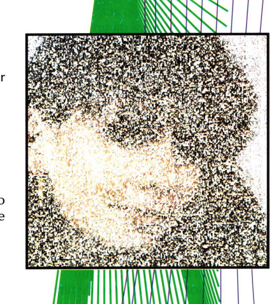
El Gigante Vectorial



Este programa de animación vectorial, aclamado como el mejor arte outline para Atari, fue el primer outline para ST/TT que usó color, concretamente 16,7 millones de colores, más de los que el ojo humano pueda llegar a captar. También se le atribuyó romper la barrera entre el vector y el pixel gráfico. Ahora nos hallamos con su nueva versión PRO, con todos esos colores y texturas, más el texto en Post Script o las fonts Calamus disponibles, no sólo como ilustraciones estáticas, sino con gràficos animados: El génesis de una nueva aproximación a la creación de películas de dibujos animados.

La versión DA's Vector Pro obtiene sus máximas posibilidades con un TT o Falcon, con un procesador 68030, a una velocidad de 32 MHz y color VGA. Los gráficos y capacidad de sonido del Falcon 030, cuando éste salió a la luz, fueron dos claras referencias al desarrollo del DA's Vector Pro, desde que los últimos avances se centraran en el mercado de la producción de vídeo.

Una de las mayores ventajas de utilizar gráficos vectoriales para la animación es la no necesidad de editar todas las estructuras manualmente, sino que el propio ordenador es el que lleva a cabo la mayor parte del trabajo, liberando al usuario de tal gestión y ahorrándole, así, una inestimable cantidad de tiempo. Sólo es necesario preparar unas estructuras claves, colocar los intervalos en la banda de filmación y el ordenador calcula, por sí mismo, todas las estructuras intermedias por interpolación.



Esta nueva versión profesional del DA's Vectorial implementa una gran número de rasgos y características; entre éstas cabe destacar las siguientes:

* La cámara no puede fijarse más a lo ancho y largo del objeto, pero puede escalarse hacia arriba y abajo mediante el zoom.

* Gracias a la función de copia múltiple y calculadora, incluso la generación de estructuras claves es mucho más simple, permitiendo al programa duplicar un objeto, escalarlo, rotarlo, pasarlo por ciclos de color y aplicar varias fórmulas matemáticas para efectos de distorsión y proyección.

* El compilador de animación aporta

bandas sonoras y el programa de reproducción es capaz de representar ejemplos sonoros en formato AVR.

* Dado que las paletas pueden ser de imágenes monocromas, de medio tono o color, los cambios de paleta generado por el multicopiador pueden ser estructuras individuales de una animación existente, suministrada mediante imágenes individuales en ficheros secuenciales numerados.

* Pueden ser asiganados como paletas objetos de cualquier tamao, que a su vez pueden ser alargados, reducidos, girados o movidos, haciéndolos volar a través del espacio, por ejemplo.

de la banda de filmación, dependiendo del filtro de imagne escogido.

Otra de las habilidades a destacar es la de importar imágenes monocromas en la autotrazadora. Se generan una serie de nuevos iconos que ofrecengradación de vectores con la elección de algoritmos, también llamados "mezcladoras". Éstos producen transiciones lisas entre dos o más subdirectorios en un directorio objeto, de un mínimo de uno hasta un máximo de 255 directorios intermedios, representando cada una de ellos la transformación, por ejemplo, de un triángulo en un cuadro. El programa interpolará no sólo el tamaño de los directorios, sino sus colores.

la exportación en este formato es, todavía, un importante paso a dar para aquellos que trabajan con grandes ficheros portátiles. Otro inconveniente radica en que, tanto en el TT como en el Falcon, con un procesador 60830 las animaciones



que implican amplios formatos de color y la mayoría de los nuevos filtros, por ejemplo, no pueden ser reproducidas en el propio ordenador en tiempo real y necesitan ser grabadas en vídeo marco a marco.

Artículo extraído de la revista Atari STUser.

GIRAR OBJETOS, DEFORMARLOS, HACERLOS VOLAR EN EL AIRE, VISUALIZARLOS EN 3 DIMENSIONES, ...

Pero las posibilidades de la nueva versión DA's Vector no acaban ahí, ya que el multicopiador da un acceso a la calculadora, por lo que las copias pueden ser deformadas en el porceso. La calculadora, en esta versión profesional, crea una variante especial que permite un control preciso sobre los efectos y transformaciones. Sin embargo, ha de tenerse muy presente que la utilización de estas opcione requiere un entendimiento de todos los procesos que conlleva cada una de ellas, así como una considerable práctica, sobre todo si se es un novato en materia de animación.

Otra de las características que presenta son las funciones de filtro, cuya compresión y aplicación es mucho más intuitiva, dependiendo de si se desea obtener animaciones a escala completa o se buscan "slides" de impresión más reducidos. Dos de estas funciones de filtro trabajan con la transformación gradativa de colores de una imagen en un diseño

Sin embargo, quizá una de las funciones más versátiles del DA's es que permite proyectar un objeto en un aparente 3D.

Finalmente, mencionar que incorpora, de salida, el esperadísimo driver de PostScript. Desde luego, sería maravilloso si, además, incorporara una opción para importar clip arts en PostScript, pero





LEY DE PROTECCION DE PROGRAMAS INFORMATICOS

HACE YA VARIOS MESES QUE SE APROBO LA LEY DE PROTECCION DE PROGRAMAS DE ORDENADOR

Texto que refunda las disposiciones legales, en materia de Propiedad Intelectual, que se encuentren vigentes a la entrada en vigor de la presente Ley.
La incorporación de la Directiva al Ordenamiento Jurídico Español no plantea excesivos problemas, ya que la gran mayoría de las disposiciones que recoge se contemplan, aunque con otra redacción, en el título VII del Libro I de la Ley de Propiedad Intelectual.
Por otra parte las escasas modificaciones que la prensente Ley introduce está prevista que queden clarificadas, regularizadas y armonizadas en el Texto refundido que el Gobierno deberá dictar en materia de Propiedad Intelectual.
La Ley se divide en nueve artículos que se corresponden con los de la Directiva que se transpone:
1º Los programas de ordenador serán protegidos mediante los derechos de autor como obras literarias tal como de se definen en el "Convenio de Berna" para la protección de obras literarias y artísticas.
2º A los efectos de la presente Ley , la expresión programas de ordenador comprenderá tambien su documentación preparatoria.
3º El programa de ordenador será protegido únicamente si fuese original, en el sentido de ser una creación intelectual propia de su autor.
4º La protección prevista en la presente Ley se aplicará a culaquier forma de expresión de un programa de ordenador, salvo aquellas creadas con el fin de ocasionar efectos nocivos sobre un sistema informático.
1º Será considerado autor del programa de ordenador la persona o grupo de personas físicas que lo hayan creado, o la persona jurídica que sea contemplada como titular de los derechos de autor en los casos expresamente previstos por la Ley de Propiedad Intelectual.
2º Cuando se trate de obras colectivas tendrá la consideración de autor, salvo pacto en contrario, la persona física o jurídica que la edite y divulgue bajo su nombre.
3º Los derechos de autor sobre un programa de ordenador que sea resultado unitario de la colaboración entre varios autores serán propiedad común y corresponderán a estos en la proporción que determinen.
4º Cuando un trabajador asalariado cree un programa de ordenador, en el ejercicio de las funciones que le han sido confiadas o siguiendo las instrucciones de su empresario, la titularidad de los derechos económicos correspondientes al programa de ordenador así creado -tanto el programa fuente como el programa objeto- corresponderán, exclusivamente, al empresario, salvo pacto en contrario.

Artículo 3. Beneficiarios de la protección

La protección se concederá a todas las personas físicas y júridicas que cumplan los requisitos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual para la protección de derechos de autor.

Artículo 4. Actos sujetos a restricciones

Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 5 y 6, los derechos exclusivos de la explotación del programa de ordenador por parte de quien sea su titular con arreglo al artículo 2, incluirán el derecho de realizar o de autorizar:

a) La reproducción total o parcial de un programa de ordenador por cualquier medio y bajo cualquier forma, ya fuere permanente o transitoria. Cuando la carga, presentación, ejecución , transmisión o almacenamiento de un programa necesiten tal reproducción deberá disponerse de autorización para ello, que otorga el titular del derecho.

b) La traducción (*), adaptación, arreglo o cualquier otra transformación de un programa de ordenador y la reproducción de los resultados tales actos, sin perjuicio de los derechos de la persona que transforme el programa de ordenador.

c) Cualquier forma de distribución publica incluído el alquiler del programa de ordenador original o de sus copias.

La Primera venta en la comunidad de una copia del programa por el titular de los derechos o con su consentimiento, agotará el derecho de distribución de dicha copia, salvo el derecho de controlar el subsiguiente alquiler del programa o de una copia del mismo.

Artículo 5 Excepciones a los actos sujetos a restricciones

1. No necesitarán autorización del titular, salvo disposición contraactual en contrario, la reproducción o transformación de un programa de ordenador incluida la corrección de errores, cuando dichos actos sean necesarios para la utilización del mismo por parte del usuario legítimo, con arreglo a su finalidad propuesta.

2º La realización de una copia de seguridad por parte de quien tiene derecho a utilizar el programa no podrá impedirse por contrato en cuanto resulte necesaria para dicha utilización.

3º El usuario legítimo de la copia de un programa estará facultado para observar, estudiar o verificar su funcionamiento, sin autorización previa del titular, con el fin de determinar las ideas y principios implícitos en cualquier elemento del programa, siempre que lo haga durante cualquiera de las operaciones de carga , visualización, ejecución, transmisión o almacenamiento del programa que tiene derecho a hacer.

Artículo 6. Descompilación:

No será necesaria la autorización del titular del derecho cuando la reproducción del código y la traducción de su forma en el sentido de las letras a) y b) del artículo 4 de la presente Ley, sea indispensable para obtener la información necesaria para la interoperabilidad de un programa creado de forma independiente con otros programas siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) que tales actos sean realizados por el usuario legítimo o por cualquier otra persona facultada para utilizar una copia del programa, o, en su nombre, por parte de una persona debidamente autorizada:

b) que la información necesaria para conseguir la interoperabilidad no haya sido puesta previamente, y de manera fácil y rápida, a disposición de las personas a que se refiere la letra anterior.

c) que dichos actos se limiten a aquellas partes del programa original que resulten necesarias para conseguir la interoperabilidad.

2. La excepción contemplada en el número 1 de este artículo será aplicable siempre que la información así obtenida:

a) se utilice únicamente para conseguir la interoperabilidad del programa creado de forma independiente;

b) sólo se comunique a terceros cuando sea necesario para la interoperabilidad del programa creado de forma independiente, y

c) no se utilice para el desarrollo, producción o comercialización de un programa sustancialmente similar en su expresión , o por cualquier otro acto que infrinja los derechos de autor.



… contra los piratas informáticos

Buscan frenar el uso ilegal de programas

L. Á. FERNÁNDEZ HERMANA
Barcelona

Los fabricantes de programas informáticos recurrirán a los registros por sorpresa para detectar el uso ilegal de dichos programas en empresas y organismos. Esta medida es una de las novedades de la nueva Ley de Protección de Programas de Ordenador, aprobada el 24 de diciembre pasado. Los registros sólo necesitan la autorización judicial y no requieren el permiso de la otra parte.

La Business Software Association (BSA), que agrupa a las 15 transnacionales más poderosas del sector, y la Asociación Española de Tecnología de la Información (SEDISI) anunciaron ayer que utilizarán todos los mecanismos que les ofrece la nueva ley para combatir la piratería informática.

Como primer paso, ambas entidades lanzarán una campaña de publicidad en los medios **"para divulgar la ley y el alcance de los nuevos procedimientos"**, según explicó a este diario el abogado de la BSA Javier Ribas. Ambas entidades promoverán también cursos de formación para inspectores de la policía y la Guardia Civil. **"Los funcionarios aprenderán a utilizar herramientas informáticas para restaurar ficheros de ordenador por si han sido eliminados al producirse una filtración antes del registro"**, dijo Ribas.

La ley considera una infracción el poseer un *copiador* para desvirtuar o neutralizar la posibilidad de copiar un programa. ■

3. Las disposiciones del presente artículo no podrán interpretarse de manera que permitan que su aplicación perjudique de forma injustificada los intereses del titular de los derechos o sea contraria a una explotación normal del programa informático.

Artículo 7. Duración de la protección

Los derechos reconocidos en esta Ley serán protegidos en los términos establecidos en el artículo 97 de la Ley de Propiedad Intelectual en el caso de que el autor sea una persona jurídica y durante la vida del autor y cincuenta años después de la muerte o declaración de fallecimiento del mismo o del último coautor sobreviviente cuando sea una persona física.

Cuando el programa de ordenador sea una obra anónima o bajo seudónimo, el plazo de protección será de cincuenta años desde el momento en que se puso legalmente a disposición del público, considéranose que el plazo de protección comienza el 1 de Enero del año siguiente al de este hecho.

Artículo 8. Infracción de los derechos

A efectos de la presente Ley y sin prejuicio de lo establecido en los artículos 5 y 6 de la misma, tendrán la consideración de infractores de los derechos de autor quienes sin autorización del titular de los mismos, realicen los actos previstos en el artículo 4 y en particular:

a) quienes pongan en circulación una o más copias de un programa de ordenador, conociendo o pudiendo presumir su naturaleza ilegítima.

b) quienes tengan con fines comerciales una o más copias de un programa de ordenador, conociendo o pudiendo presumir su naturaleza ilegítima, o:

c) quienes pongan en circulación o tengan con fines comerciales cualquier medio cuyo único uso sea facilitar la supresión o neutralización no autorizadas de cualquier dispositivo técnico utilizado para proteger un programa de ordenador.

Artículo 9. Medidas especiales de protección.

1. El titular de los derechos reconocidos por la presente Ley , sin prejuicio de otras acciones que le correspondan, podrá instar el cese de la actividad ilícita del infractor, exigir una indemnización acorde con los daños materiales y morales causados, y solicitar del Juez la adopción de medidas cautelares de protección urgente en los términos del Titulo I del Libro III de la Ley de Propiedad Intelectual.

2. A los efectos de esta Ley, y antes de dar traslado a las partes del escrito de solicitud de medidas cautelares, tal y como previene el artículo 127 de la Ley de Propiedad Intelectual, el Juez podrá requerir los informes u ordenar las investigaciones oportunas.

3. Las medidas cautelares para la protección urgente de los derechos de autor podrán comprender el secuestro de los medios a que se refire la letra c) del artículo 8 en términos establecidos por el artículo 126 de la Ley de Propiedad Intelectual.

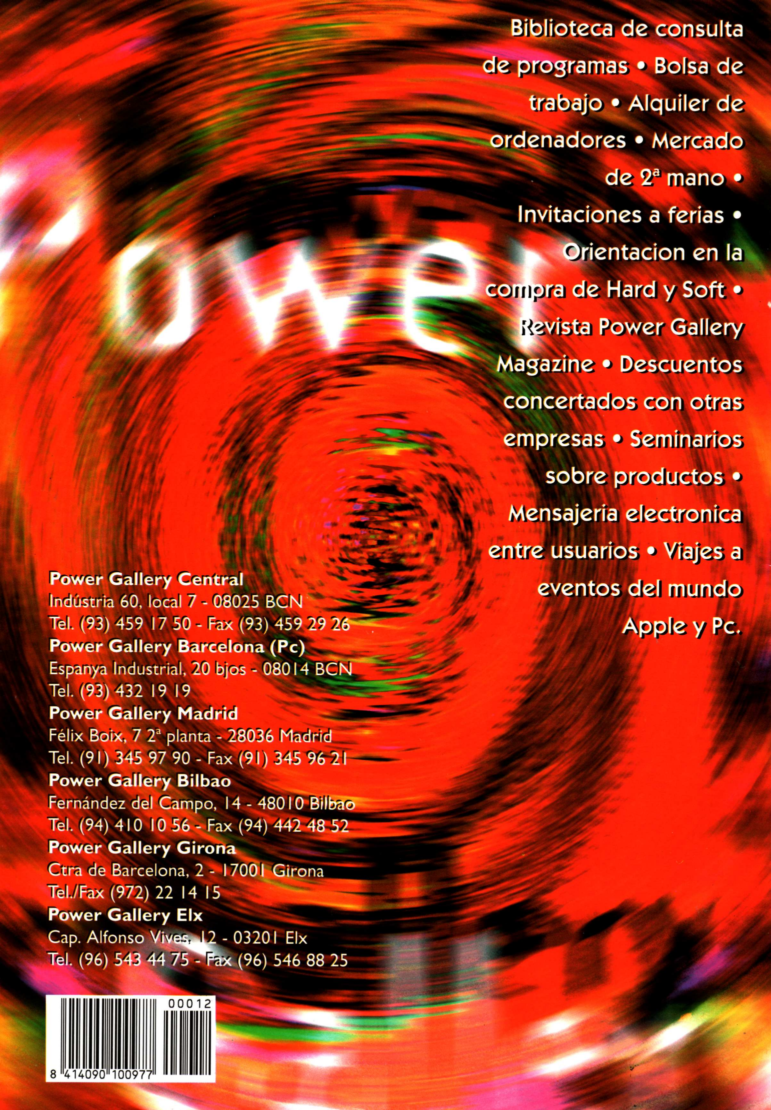
4. El cese de la actividad ilícita podrá comprender la inutilización y, en caso necesario, la destrucción de los instrumentos referidos en el número anterior.

Disposición final segunda.
Habilitación legislativa al Gobierno.

Se autoriza al Gobierno para que, antes del 30 de Junio de 1995, apruebe un texto que refunda las disposiciones legales en materia de Propiedad Intelectual que se encuentren vigentes a la entrada en vigor de la presente Ley, regularizando, aclarando y armonizando los textos legales que hayan de ser refundidos.

Nota: A los efectos de está Ley se entiende, por:
"Interfaz" todo dispositivo, físico o lógico, que permite la conexión facilitando el intercambio de información entre dos esquipos o entre equipo y usuario.
"Interoperabilidad" es la capacidad de los programas de ordenador para intercambiar información y utilizar mutuamente la información así intercambiada.

Cualquier lector interesado en conocer detalles de esta Ley puede ponerse en contacto con: Power Gallery (Pc) Barcelona


Biblioteca de consulta de programas • Bolsa de trabajo • Alquiler de ordenadores • Mercado de 2ª mano • Invitaciones a ferias • Orientacion en la compra de Hard y Soft • Revista Power Gallery Magazine • Descuentos concertados con otras empresas • Seminarios sobre productos • Mensajeria electronica entre usuarios • Viajes a eventos del mundo Apple y Pc.
Power Gallery Central
Indústria 60, local 7 - 08025 BCN
Tel. (93) 459 17 50 - Fax (93) 459 29 26
Power Gallery Barcelona (Pc)
Espanya Industrial, 20 bjos - 08014 BCN
Tel. (93) 432 19 19
Power Gallery Madrid
Félix Boix, 7 2ª planta - 28036 Madrid
Tel. (91) 345 97 90 - Fax (91) 345 96 21
Power Gallery Bilbao
Fernández del Campo, 14 - 48010 Bilbao
Tel. (94) 410 10 56 - Fax (94) 442 48 52
Power Gallery Girona
Ctra de Barcelona, 2 - 17001 Girona
Tel./Fax (972) 22 14 15
Power Gallery Elx
Cap. Alfonso Vives, 12 - 03201 Elx
Tel. (96) 543 44 75 - Fax (96) 546 88 25
00012
8 414090 100977